

История соприкосновения видеоигр и политики

Как политики повлияли на геймеров?

ПЕРВЫЕ КОНФЛИКТЫ

MORTAL KOMBAT/1993 ГОД

ГЛАВНЫМ БОРЦОМ С ВИРТУАЛЬНЫМ НАСИЛИЕМ СТАЛ ДЖО ЛИБЕРМАН, КОТОРЫЙ В 1993 ГОДУ ЗАНИМАЛ ПОСТ СЕНАТОРА ШТАТА КОННЕКТИКУТ.



“ГОРЯЧИЙ КОФЕ”

В БУДУЩЕМ ВОЗРАСТНОЙ РЕЙТИНГ
ОБЕРНУЛСЯ БЕДОЙ ДЛЯ ROCKSTAR,
КОТОРАЯ ПОТОНУЛА В СУДЕБНЫХ ИСКАХ
ИЗ-ЗА ПАРЫ СТРОЧЕК КОДА. СОЗДАВАЯ
GTA: SAN ANDREAS, РАЗРАБОТЧИКИ
ПЛАНИРОВАЛИ СДЕЛАТЬ ИГРУ
МАКСИМАЛЬНО ВЗРОСЛОЙ, ДОБАВИВ
ЭРОТИЧЕСКИЕ СЦЕНЫ.



ЛУТБОКСОВАЯ ВОЙНА

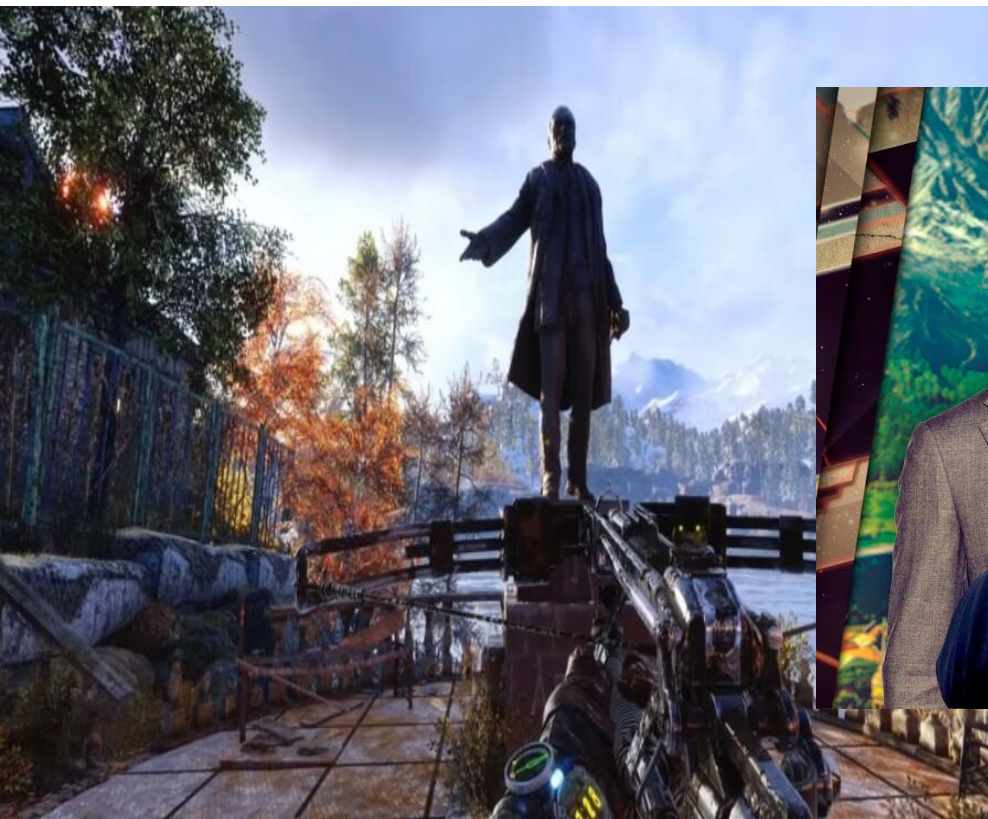
— — —
Один из примеров, где
внедрение

политических деятелей
стало полезным для
геймеров.

Почему же лутбоксы
опасны для детей?



Почему сейчас политикам не выгодно осуждать игры?



ПОЛИТИКА В ИГРАХ - ЭТО НОРМАЛЬНО.

